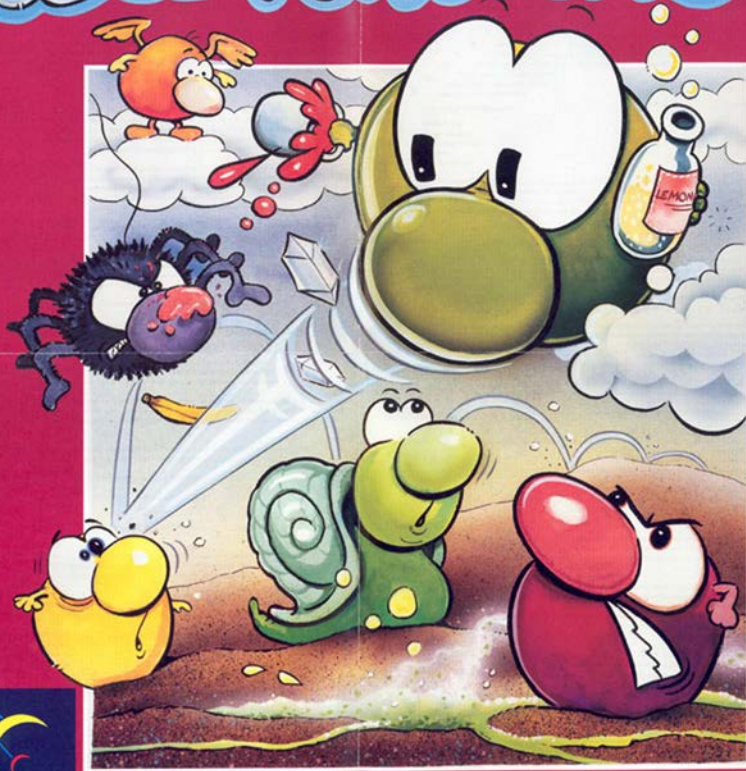


# CLOUD KINGDOMS



MILLENNIUM

*Light Years Ahead*

**EmuMovies**

# CLOUD kingdoms

A game for the Atari ST, Commodore Amiga, Commodore 64 and IBM PC, and compatibles from Millennium.

Game Design by Dene Carter of ElectraByte  
 IBM 64 programming by Dene Carter  
 ST and Amiga programming by John Gibbons and Wing Lee of Trigram  
 PC programming by Stephen Grant of Brownware

IBM 64 graphics by Dene Carter  
 ST, Amiga and PC graphics by Paul Docherty  
 IBM 64 music and sound effects by Dene Carter  
 ST and Amiga music and sound effects by David Whitaker  
 Package and instruction design by Simon Smith at Daring Deal

Package artwork by John Bayth  
 Documentation by Tony Beckwith  
 Published by Millennium label

© MILLENNIUM ElectraByte 1985

MILLENNIUM  
 Chantry House  
 167, St Pauls Road  
 Islington  
 London N1 2NA

© Copyright holders with MILLENNIUM and ElectraByte in all software, documentation and artwork.  
 All rights reserved. No part of this software may be copied or transmitted in any form or by any means.  
 This software is sold on the condition that it shall not be hired out or lent without the express written permission of MILLENNIUM.

## Talent wanted - Apply within!

If you have some software that you feel we may be interested in, then why not send it to us. You'll be under no obligation to publish with us and all submissions will be treated in the strictest of confidence. Please mark all submissions for the attention of Tony Beckwith at our London address.

## Loading Instructions Atari ST and Commodore Amiga

1. Turn off the computer and disconnect all unnecessary peripherals. We recommend that you leave your computer switched off for thirty seconds in case a disk has installed itself into your computer's memory. This will kill a virus if you're present.
2. Insert the Cloud Kingdoms disk into the drive and switch the computer on. The game will now begin to load. Do not remove the disk from the drive whilst the game is playing.

## IBM PC and compatibles

1. Insert the Cloud Kingdoms boot disk into the drive and from the MS-DOS prompt, select the correct drive specifier.
2. Type **CLS** and press **RETURN**. The game will now begin to load.

## IBM 64 on tape

1. Switch your computer on and insert the Cloud Kingdoms tape into your IBM 64 cassette player. Rewind the tape to the beginning.
2. Hold down the **SHIFT** key and press **RUN/STOP**.
3. Press **PLAY** on your cassette player. The game will now begin to load.

## IBM 64 on disk

1. Switch your computer on and insert the Cloud Kingdoms disk into your IBM disk drive.
2. Type **LOAD ""A:"** and press **RETURN**. The game will now begin to load.

Terry was a small, green, eight-way rolling, rubber ball-shaped ball. In his hands was a net. It read "The Terry!" have all of your magic crystals and have taken them to the land of the Cloud Kingdoms, so that I can use their magic powers to enslave the Cloud Fairies. Goodbye Terry. You shall never see your crystals again! Signed the really very nasty Baron von Bommel."

There was only one thing for Terry to do. He would have to go and get them back himself. He climbed into his super-giant green elongated and New way up into the Clouds to the once happy land of the Cloud Kingdoms. But the evil Baron von Bommel had used the magic of Terry's crystals to turn all of the Happy Cloud Fairies into Bad! Instead! Instead! And sent Rolling Blackballs. The Baron had known that Terry would try to get his Magic Crystals back and had laid many traps to stop him. Can you defeat the evil Baron? Hope? Will you be the winner?

## Hero wanted - apply here!

You must help Terry to collect all of the crystals hidden in each Kingdom. As you start the game you will be given a choice of which Kingdoms to go for first. There are fifteen Kingdoms in the IBM 64 version and thirty-two Kingdoms in the ST, Amiga and PC versions. To select a Kingdom, press the white pointing at a Kingdom. Four Kingdoms surround you at the start. We recommend that beginners start on the Cloud Kingdom to get into the swing of the game.

# 2

Note that when you have completed a Kingdom, you will return to this part of the game to select a new Kingdom. Kingdoms that have already been completed by you will be marked with a flag or a cross depending on which version you are playing. It is possible to select one of these Kingdoms and you will be transported to that Kingdom as if you had just completed it. Using this method it is possible to backtrack through the Kingdoms and change your route through them.

When you start each Kingdom, Terry will materialise on screen in front of you. By pressing key you can make him bounce. Each computer version has a different status panel:

On the IBM 64, the two digit number above the CLOUD KINGDOMS test is the clock which counts down. Below this is your score (the eight digit number). To the left of your score are the number of keys carried. This is always zero to start at the beginning of each Kingdom. To the right of your score are the number of crystals that are left to collect in this Kingdom. Finally, at the bottom of the panel is your energy level bar. If this ever runs low, Terry will start to flash and if it ever runs out, you're dead!

On the ST, Amiga and PC, the two digit number above the CLOUD KINGDOMS test is the clock which counts down. Below this is your score (the eight digit number). To the right of your score are the number of crystals that are left to collect in the Kingdom. At the bottom of the panel is your energy level bar. If this ever runs out, you're dead! As you collect keys, these will be shown in the bottom right hand corner of the status panel (this is always reset to zero at the beginning of each Kingdom).

The clock will start on ninety-nine Minutes to time until about four Earth seconds and will count down. If the clock reaches zero, the game will end. Every time you complete a Kingdom you will gain twenty Minutes. You can also top-up your time limit by collecting clocks - each one of these will add five Minutes to the clock. Every time you die, from either falling down a hole or having your energy drained, you will lose ten Minutes on the clock and you will start on the beginning of the Kingdom.

Scattered around the Kingdoms you will find keys. These may be used to open a door by simply looking at a locked door and spending you have a key - pressing key.

Insects and Blackballs (these very common computer formats) will drain your energy if you come into contact with them and they should be avoided at all costs. This can be done by jumping over them. Some birds have and push on the floor which also drain your energy if you touch them. It is best to jump over these as well if you can!

There are various other objects lying around each Kingdom which can be collected to help you. These are:

### Fizzy Pop Bottles

Recharge your energy bar to maximum.

### Paint Pots

Enables you to draw magic bridges across huge gaps and holes in the ground. You can only make bridges in the direction that you are looking and this ability only lasts whilst Terry is within the IBM 64 version or covered with magic dust on the ST, Amiga and PC versions.

### Wings

Enables you to fly above the ground for a split second. This is very useful as it enables you to fly over walls and large holes in the ground. Be careful that you don't get caught in a room without an exit or you will have to re-start the level (see Controls). Don't run out of things as you pass over a wall either, or you will lose a life. Wings are the only collectables which don't disappear when you use them.

### Shields

Will make your eyes close and you will be impervious to attack from monsters that attack the Kingdoms. However, you will not be able to open doors in this state. The shield's effect wears off about four Minutes, so be quick!

### Food

[not available on all computer versions] can be collected for bonus points.

### XX Beer Bottle

[not available on all computer versions] will make you "Super Drunk", so don't pick it up or you will wonder out of control!

### The Secret Door

[not available on all computer versions] must be found if you wish to enter the magic crystal chambers for bonus bonus points.

There are various other landscape features that will affect you in each Kingdom, including flowers that fall out from beneath you (you will just have to land where these are), slippery icy floors, repelling pitfall bunnies, directional thruster flies, magnetic suction flies and more to discover.

## The Controls

Use a joystick for movement and press FIRE to jump. IBM 64 players should use a joystick in Part One. PC Players can also define the keyboard controls if they do not use a joystick.

Press game	IBM 64	ST/Amiga	PC & Compatibles
Press	DOWN/STOP	F	F

When in Pause mode, use the R key to reset a Kingdom back to how it was when you first started it. It will cost you five Minutes to use this function and is best used only when you are totally stuck.

You can also quit from the game in Pause mode by pressing G.

On the IBM 64 there is a further option to change Terry Ball's colour by pressing the Commodore space key whilst in Pause mode.

Ein Spiel für den Atari ST, Commodore Amiga, Commodore 64 und IBM PC und Kompatibles – von MILENNIUM.

Spielwiese von Dore Carler von Electrolite  
 IBM 82 Programmierung von Programmierung von Dore Carler  
 ST und Amiga Programmierung von John Gibbons und Wang Lai. Tengen  
 PC-Programmierung von Stephen Grand of Bitwave  
 IBM 84 Grafik von Dore Carler  
 ST, Amiga und PC Grafik von Paul Dabberty  
 IBM 84 Musik und Soundeffekte von Dore Carler  
 ST und Amiga Musik und Soundeffekte von Dore Carler  
 Vertiefungsforschung von Simon Smith, Dore Carler  
 Vergleichende Arbeit von John Smith  
 Originaldokumentation Tony Bewick  
 Herausgeber von MILENNIUM

© MILENNIUM/Electrolite 1989

MILENNIUM  
 Chantry House  
 107, St Pauls Road  
 Woking  
 LONDON  
 WY 2NA

Alle Software, Dokumentation und Artikel ist urheberrechtlich geschützt. © Copyright MILENNIUM und Electrolite. Alle Rechte vorbehalten. Diese Software darf weder ganz noch auszugsweise in irgendeiner Form kopiert, übertragen oder verbreitet werden. Die Software wird unter der Bedingung verkauft, daß sie nicht ohne die ausdrückliche schriftliche Genehmigung von MILENNIUM weiterverkauft wird.

## TALENTE GESUCHT - BITTE MELDEN

Wenn Sie das eine oder andere Programm geschrieben haben, von dem Sie meinen, es könnte uns interessieren, dann senden Sie es unverzüglich an unsere Anschrift in London, bitte: Tony Bewick. Sie gehen damit keine Verpflichtung einer Veröffentlichung durch Legation ein. Alle Einsendungen werden höchst freundlich behandelt.

## Ladeanleitungen

### Atari ST und Commodore Amiga

1. Computer einschalten und alle unnötigen Zeugschiffe vom System trennen. Warten, bis der Computer 30 Sekunden lang ausgeschaltet zu sein, um auf einer Weile einen Virus, der sich mittlerweile in die Kristallstruktur eingemischt hat, vollständig zu machen.
2. Cloud Kingdoms Diskette ins Laufwerk legen und den Computer einschalten. Das Spiel wird nun geladen. Betreten Sie die Diskette während des gesamten Spiels im Laufwerk.

### IBM PC und Kompatibles

1. Cloud Kingdoms Start-Diskette in das Laufwerk legen und nach dem MS-DOS-Prompt den Kommandostring des Laufwerks eingeben.
2. Einmal eingeben und RETURN drücken. Dadurch beginnt das Spiel zu laden.

### CBM 64 — Kassettversion

1. Computer einschalten und die Cloud Kingdoms-Kassette in das CBM-Kassettgerät einlegen. Das Band ganz zurückspulen.
2. STOP-Taste betätigen und PLAY/STOP drücken.
3. Die PLAY-Taste des Kassettgeräts betätigen. Dadurch wird die Ladeperiode gestartet.

### CBM 64 — Diskettversion

1. Computer einschalten und Cloud Kingdoms Diskette in das Laufwerk einlegen.
2. LOAD "..." eingeben und RETURN drücken. Das Spiel wird geladen.

Terry war ein kleiner, grüner, roteller Ball mit Gummiballen. In seinen Händen hat er einen Zettel, auf dem steht: "Ho Terry! Ich brauche alle Deine magischen Kräfte und ich habe sie ins Land von Cloud Kingdoms gebracht, um dort mit der Energie die Weltkriege zu beenden und zu verhindern. Deine Kräfte werden dich nie und nimmer verlassen! (Unheimlich) Der schwächste Baron von Bonas.".

Für Terry gab es nur eines. Er mußte langziehen und sein Land-Königreich gegenüber zurückziehen. Als letzter verließen seinen grünen Superhochstuhl und lag noch knirsch in die Wunden in das einst glückliche Land der Cloud Kingdoms. Doch der schwächste Baron von Bonas hatte die Zuerückheit von Terry-Königreich abzuheben, um die glücklichen Wunden in seine Kräfte hineinzulassen und rasche, rasende schwarze Bälle zu versenden. Der Baron hatte gewollt, daß Terry versuchen würde, seine Kräfte zurückzubekommen, und hatte bereits seine Kräfte verloren. Er aufgibt. Wird es Dir gelingen, Terry zu helfen, dem schwächsten Baron den Wurzeln zu zeigen? Wird Du als Sieger aus der Geschichte hervorgehen?

## Heilte Gesucht!

### Bilde Melden

Berichte Terry haben, die Kräfte zu finden, die in den verschiedenen Königreichen verstreut sind. Bei Spielstart kannst Du wählen, welches Reich Du zuerst besuchen willst. Die CBM 64 Version enthält den 15. des Atari ST, die Amiga und die PC-Versionen 20. Des gewöhnlichen Königreichs markieren und den Feuerknopf drücken. Zu Anfang bist Du von vier Königreichen umgeben. Anfänger sollten zunächst das Cloud Kingdom durchqueren, um sich mit den Verhältnissen vertraut zu machen.

Wenn Sie ein Königreich abgeschlossen haben, kehren Sie in dieses Teil des Spiel zurück, um ein neues Reich zu entdecken. Bereits abgeworfene Königreiche werden mit einer Flagge markiert, die sie nach Version etwas unterschiedlich ändert. Auf Wunsch kann auch ein neues, bereits durchgeführtes Königreich nochmal gewählt werden. Man beginnt dann am Schiff und kann seinen Weg zurück zum

Urgen und andere Entscheidungen treffen.

Wenn Du ein neues Königreich in Angriff nimmst, erscheint Terry vor Dir auf dem Bildschirm. Mit dem Feuerknopf kannst Du ihn zum Höpfen bringen, aber Computer hat ein etwas anderes Statuette.

Auf dem CBM 64 ist die zweifelhafte Zeit zwischen dem Cloud Kingdoms Teil der Uhr, die den Countdown zeigt. Darüber befindet sich das Cloud Kingdoms (die 9. Uhrzeit). Links daneben und die Anzahl der möglichen Schiffe (jeweils hat der Anfang eines neuen Königreichs). Rechts neben dem Punktstand ist die Anzahl der Kräfte, die in diesem Königreich noch zu sammeln sind und schließlich, am unteren Rand der Karte, ist die Uhrzeit. Falls diese auf einen vollenen Wert abfällt, beginnt Terry versetzt zu blinken, und wenn, wenn die Energie ganz zu Neige geht, — dann ist es um die geschlossene und um dich geht.

Auf dem ST, Amiga und PC Bildschirmen ist die zweifelhafte Zeit über dem Cloud Kingdoms Teil der Countdown-Uhr. Darüber befindet sich der Punktstand (die 9. Uhrzeit). Rechts neben dem Punktstand ist die Anzahl der Kräfte, die in diesem Königreich noch zu sammeln sind. Dann unterhalb ist die Energiezeit, wenn diese einen vollen Wert erreicht, beginnt Terry versetzt zu blinken, und wenn, wenn die Energie ganz zu Neige geht, — dann ist es um die geschlossene und um dich geht.

Die Uhr beginnt mit 94 Minuten (jeweils zwischen von etwa 4 Endenenden) und läuft nach unten gegen Null. Bei Erreichen von Null endet das Spiel. Jedem, wenn Du ein Königreich bevorstehst, drückt Du 30 Minuten zugeworfen. Außerdem hast Du die Möglichkeit, Deine Zeit durch Tarnen von Urnen aufzubringen. Eine Uhr zeigt jeweils 5 Minuten. Jedem, wenn Du nicht, entweder als Folge eines Sturzes durch ein abgeworfenes Loch oder durch Verlust der Energie, verläßt Du 10 Minuten auf der Uhr, mehrmals über jeden wieder am Anfang des Königreichs.

Überall verstreut kann die Schiffe finden. Wenn Du einen Schiffe in der Hand hast und eine zugeworfene Urne aufschalt, wird sie geöffnet, sobald Du den Feuerknopf drückst.

Der Kontakt mit Inseln und Riffen (die nach Computer etwas unterschiedlich dargestellt) reduziert Deine Energie und erhöht daher um jeden Punkt vermindert werden, am besten durch Überlegen, welche Elemente haben auch keine Tarnung, die ebenfalls Deine Energie reduzieren. Versuche, in hohen Bergen darüberzustehen.

Feinergibt es eine Reihe von Optionen, die auf den verschiedenen Ebenen heranziehen, und die Dir nicht nur sein können, nämlich:

### Flaschen mit kohlenwasserhaltigen Getränken

Siehe Auflisten des Energiegates.

### Fartlight

Mit diesen 6 magische Drücken über Öffnen und Löcher im Boden setzen kann. Diese Drücken kannst Du immer nur in die Blickrichtung verfahren, und außerdem nur in der Zeit, in der Terry auf dem Cloud Kingdoms in der Luft steht. Auf ST, Amiga und PC mit magischen Ball bedeckt ist.

### Flugel

Fliegen ist, Dich für einen Sekundenbruchteil in die Luft zu heben, was sehr nützlich sein kann, um kleine und große Löcher zu überbrücken. Aber aufgepaßt, daß Du dich nicht am Gernst ohne Ausgang verirrst. Von dort kommst Du nur durch Rückwärtsschritt der Ebene wieder heraus (siehe Steuerung). Versuche auch die Landung auf einer Welle, denn dies würde dich ins Leben retten. Dies ist der einzige Punkt, der auch nach Gebrauch nicht verlorene geht.

### Schiffe

Schiffe, auf Deine Angewohnheit sich schiffen und Du ungenügend eine gegen die Angriffe der Wunden, die die verschiedenen Ebenen zerstören machen. In jedem Zustand kannst Du jedoch keine Tarnen. Die Wirkung der Schiffe steigt nach etwa 15 Sekunden ab — also bitte fertig!

### Früchte

(Nicht auf allen Computer-Versionen vorhanden) bringen Pünktlichkeit ab.

### "XX" Bier

(Nicht auf allen Computer-Versionen vorhanden) macht "Superkräften" und die nicht aufgenommen werden, weil Du sonst nur nach horizontaler und jede Kontrolle verliert.

### Geholene Tür

(Nicht auf allen Computer-Versionen vorhanden) nicht gefunden werden, weil Du in die magischen Kristallstrukturen einsteigen willst, um mehr Pünktlichkeit zu sammeln.

Daneben gibt es eine Reihe von Optionen in der Landschaft, z.B. Bäume, die sich plötzlich unter Du stehen, glühende weiße Flächen, abstrakte Objekt, Stromschornsteine, Schuttküste, magnetische Bausteine und vieles andere mehr.

## Steuerung

Für die Bewegungssteuerung verwendest Du den Joystick, zum Springen den FEUERKNOPF. CBM 64 Spieler sollen dem Joystick der Steuertaste 1 zurechnen. PC-Spieler können, wenn Sie keinen Joystick haben, auch die Tastatur verwenden.

Zum Beenden des Spiels aus dem Pausenmodus drück die Q-Taste.

Auf dem CBM 64 gibt es eine zusätzliche Option, mit der man Terry Farbe wechseln kann. Commodore-Taste im Pausenmodus betätigen.

Im Pausenmodus kann man mit der R-Taste veranlassen, daß die Ebene in den Anfangszustand zurückgesetzt wird. Diese Funktion kostet allerdings 5 Minuten, und man sollte sie nur in Notfällen verwenden.

Zum Beenden des Spiels aus dem Pausenmodus drück die Q-Taste.

Auf dem CBM 64 gibt es eine zusätzliche Option, mit der man Terry Farbe wechseln kann. Commodore-Taste im Pausenmodus betätigen.

Im Pausenmodus kann man mit der R-Taste veranlassen, daß die Ebene in den Anfangszustand zurückgesetzt wird. Diese Funktion kostet allerdings 5 Minuten, und man sollte sie nur in Notfällen verwenden.

Zum Beenden des Spiels aus dem Pausenmodus drück die Q-Taste.

Auf dem CBM 64 gibt es eine zusätzliche Option, mit der man Terry Farbe wechseln kann. Commodore-Taste im Pausenmodus betätigen.

